PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 52, onsdag 27. mars 1991

Redaksjonelt

Redaksjonelt blir kort denne gang. Det er ikke fordi vi har lite å skrive om, men fordi vi har en vidunderlig evne til å fatte oss i korthet (?). Redaksjonen hadde flere medarbeidere til stede på det viktige "Spillverkstedet" på Røros, og du vil finne en omtale i dette nummer, forfattet av Tomas H. Mørkrid. Neste viktige begivenhet for oss som liker å være det skjer, er Gothcon i Gøteborg nå i påsken. Alle som tåler svenske Paranoia-spillere, gymsaler og trønderske ASL-vinnere bør dra. For øvrig vurderer vi å innføre elger og duer i Phobos, selv om hovedvekten fremdeles vil ligge på rotter.



By Brian Monroe

OM DUER OG VIKTIGE BESKJEDER

En av de mer kjente operasjonene fra den 2. verdenskrig tør være Arnhem operasjonen som fant sted i september 1944. De fleste som har sett filmen, lest en eller flere bøker om emnet eller på annen måte har studert operasjonen kjenner vel til problemet med radioer som ikke fungerte som de skulle. Det de fleste kanskje ikke vet er at 1st Airborne Division hadde med seg brevduer. På kvelden den 25. september, samtidig med at divisjonen planla sin tilbaketrekking ble også de siste brevduene sluppet løs. En av de kom til H.Q. VIII British Corps i Belgia med følgende beskjed.

1. Have to release birds owing to shortage of food and water.

2. About eight tanks lying about in sub-unit areas, very untidy but not otherwise causing us any trouble.

3. Now using as many German weapons as we have British. MGs most effective when aiming towards Germany.

4. Dutch people grand but Dutch tobacco rather stringy.

5. Great beard growing competition on in our unit, but no time to check up on the winner.

TENNIS

RESULTATER FRA DET ÅPNE SVENSKE MESTERSKAPET

KVALIFISERING

A) Per Westling – B) Andreas Ørlyng

1. sett	A)	1 1 1 4 4 4 4 4 4 4 4 4 1	=	40	4
	B)	4 4 4 4 4 4 2 2 2 4 2 2 2	=	40	6
2. sett	A)	1 5 1 1 5 4 1 5 5 5 3 3 1	=	40	6
	B)	4 4 4 4 4 2 2 2 4 4 2 2 2	=	40	4
3. sett	A)	1 1 1 4 1 6 5 4 3 4 3 2 0	=	35	7
	B)	5 5 5 5 5 5 2 2 2 2 1 1 0	=	40	5

Etter en treg start av Per i 1. sett vant Andreas lett. Per vant 2. sett, men brukte så mye krefter på det at han nesten ble overkjørt i 3. sett. Men han kom tilbake, og vant settet og kampen!

C) Sten Hugo Hiller – D) Patrik Sahlstrøm

1. sett	C)	4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	=	40	3
	D)	4 4 4 4 4 1 4 1 4 1 4 1 4	=	40	6
2. sett	C)	1 1 6 4 6 4 6 4 2 2 2 1 1	=	40	6
	D)	1 1 4 4 4 4 4 4 1 1 4 4 4	=	40	1
3. sett	C)	1 5 5 5 5 5 5 1 1 1 1 1 1	=	37	4
	D)	5 5 5 5 4 4 4 2 2 1 1 1 1	=	40	6

Patrik vant lett 1. sett fordi Sten Hugo bare gadd å anstrenge seg i første game. I 2. sett kom Sten Hugo fryktelig tilbake, men måtte gi tapt i 3. sett!

E) Thomas "Terror" Nilsen – F) Erlend "Madman" Miller

1. sett	E)	1 4 4 4 4 4 4 4 4 4 1 1 1	=	40	6
	F)	1 4 4 4 4 4 4 4 3 2 2 2 2	=	40	4
2. sett	E)	4 4 4 1 4 4 4 1 4 4 4 1 1	=	40	2
	F)	1 1 6 6 6 6 6 1 5 1 0 1 0	=	40	6
3. sett	E)	3 2 3 3 5 4 5 6 2 4 1 1 1	=	40	6
	F)	5 5 5 1 5 5 1 1 1 1 4 0 0	=	34	4

Madman ble for slapp i 1. sett og tapte det. I 2. sett satset han alt, og vant lett. Det kostet imidlertid mye, og Terror kunne innkassere 3. sett og kampen!



SEMIFINALE

A) Per Westling – G) Tomas H. Mørkrid

1. sett	A)	1 1 1 4 4 4 4 4 4 4 4 4 1	=	40	2
	G)	5 4 4 4 4 4 4 4 4 1 1 1 0	=	40	6
2. sett	A)	1 5 1 1 5 4 1 5 5 5 3 3 1	=	40	7
	G)	4 4 4 4 4 4 4 4 4 1 1 1 0	=	39	5
3. sett	A)	1 1 1 4 1 6 5 4 3 4 3 2 0	=	35	7
	G)	6 5 6 5 6 5 1 1 1 1 1 1 0	=	39	5

Tomas banket sin svenske motstander i 1. sett, men så utviklet det seg til en nervepirrende kamp. Pers avslappede spillestil holdt nok en gang til en knepen seier!

E) Thomas "Terror" Nilsen – D) Patrik Sahlstrøm

1. sett	E)	1 4 4 4 4 4 4 4 4 4 1 1 1	=	40	6
	D)	4 4 4 4 4 1 4 1 4 1 4 1 4	=	40	3
2. sett	E)	4 4 4 1 4 4 4 1 4 4 4 1 1	=	40	5
	D)	1 1 4 4 4 4 4 4 1 1 4 4 4	=	40	7
3. sett	E)	3 2 3 3 5 4 5 6 2 4 1 1 1	=	40	6
	D)	5 5 5 5 4 4 4 2 2 1 1 1 1	=	40	7

Kampen mellom de forsiktige "40"-spillerne Terror og Patrik endte med en knepen tie-break-seier til Patrik i 3. sett! (Og dermed var den siste gjenværende spiller som hadde levert bilde, ute av turneringen...)

FINALE

A) Per Westling – D) Patrik Sahlstrøm

1. sett	A)	1 1 1 4 4 4 4 4 4 4 4 4 1	=	40	6
	D)	4 4 4 4 4 1 4 1 4 1 4 1 4	=	40	4
2. sett	A)	1 5 1 1 5 4 1 5 5 5 3 3 1	=	40	6
	D)	1 1 4 4 4 4 4 4 1 1 4 4 4	=	40	4

Per vant overraskende det første settet. Andre sett håvet han inn i kjent stil. Dermed ble det svensk seier i det åpne svenske mesterskapet! Gratulerer, Per! Vi har dessverre ikke bilde av vinneren. Det er kanskje fordi alle fotoautomatene er opptatt av svensker som vil bli brune til påske og ikke har eget solarium?

U.S. OPEN

Neste gang er det U.S. Open. Bli med! Trekk må være undertegnede i hende senest den 10. april. Resultatene kommer i Phobos 54. De som allerede har levert bilde trenger ikke å levere nytt bilde for å få seeding-fordeler.

Hva med å legge opp en taktikk som ville ha slått alle deltagerne i det åpne svenske mesterskapet? Eller en taktikk som sannsynligvis slår alle som tenker slik? Eller en taktikk som slår dem alle? Kom igjen! Vis at du er best!

Jon [redacted]

REGLER

I 1. sett fordeler du 40 poeng på 13 games. Du kan bruke maks. 8 poeng i et game. I game 1-10 må du sette minst 1 poeng, game 11-13 kan være 0. I 2. sett har du 40 poeng minus det antall games hvor du var over 4 poeng i 1. sett. I 3. sett har du 40 poeng minus det antall ganger hvor du var over 4 poeng i 1. sett og 2. sett.

Det avgjøres ved trekning hvem som server først. Deretter annenhver gang. Ved poenglikhet i et game vinner den som server. Hvert sett slutter etter vanlige tennisregler, dvs. når en er oppe i 6 eller 7 games. Kampen slutter når en har vunnet to sett.

EKSEMPEL

Tomas H. Mørkrid	1. sett	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	=	40	6
Hans Torvatn	1. sett	4	4	4	1	1	5	5	1	3	7	2	1	2	=	40	7
Tomas H. Mørkrid	2. sett	2	6	4	1	1	7	6	4	4	4	1	0	0	=	40	6
Hans Torvatn	2. sett	3	3	3	1	1	5	5	1	3	6	2	2	2	=	37	2
Tomas H. Mørkrid	3. sett	1	1	6	2	5	5	3	6	4	2	2	0	0	=	37	6
Hans Torvatn	3. sett	3	3	2	2	1	4	4	1	3	5	2	2	2	=	34	3

Server er understreket. Tomas vant kampen 2-1.

TURNERINGSREGLER

Turneringen er ren cup. Hvis antall deltagere ikke går opp, må de lavest seedete spille kvalifisering. Seedingen avhenger av tidligere oppnådde resultater. ALLE SOM LEVERER FOTO AV SEG SELV SEEDES FORAN DE UTEN FOTO. Seeding påvirker kun hvem som skal spille kval, ikke hvem man spiller mot.

——————— KLIPP HER ———————

Navn: ____________________

1. sett: __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ / __ __ __ = ___

2. sett: __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ / __ __ __ = ___

3. sett: __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ / __ __ __ = ___

Jon [redacted]

NORSK SPILLVERKSTED Røros, feb.-91

15-17.februar 1991 ble et helt unikt arrangement i norsk sammenheng avholdt på to hytter et par mil utenfor Røros.

Norsk Spillverksted samlet ni entusiastiske spillkonstruktører fra klubben Hexagon i Trondheim og Ares i Oslo.

Fra Ares deltok Jon [redacted] Johannes H.Berg, Henrik Grimshei og Tomas H.Mørkrid.

Målsettingen med spillverkstedet var å lage ett spill sammen. Denne målsettingen var basert på en idé om at da vi vanligvis sitter hver for og lager spill ville det være spennende å se på mulighetene for å samarbeide med andre om det.

Helgen ble innledet med en idésprut i ellevetiden fredag kveld oppfulgt av en knallhard og langstrakt utvelgelsesprosess. I halv-firetiden lørdag morgen ble det foretatt endelig votering på tre forslag. De tre forslagene var et parlamentarisme-spill, et vikingeætt-spill og et bygdefest-spill. Avstemningen var svært jevn, men endte med flertall for bygdefest-spillet.

Fra nitiden lørdag morgen ble det så diskutert hvordan bygdefest-spillet skulle formes. I utgangspunktet var nok mange av deltagerne skeptiske til hvordan dette skulle gå, men denne diskusjonen tok virkelig av. Det ble bestemt at bygdefest-spillet skulle være et fabuleringspill med utstrakt bruk av kort og brett. Arbeidsfeltene ble klarlagt og fordelt.

Fra klokken syv lørdag kveld jobbet vi så i grupper. I to økter med briefingmøte mellom ble spillet i grove trekk gjort ferdig. Det var snakk om virkelig effektiv jobbing.

I tolvtiden lørdag kveld forberedte vi en prøvespilling. Egil Moe meldte seg som spilleder og ble satt til å lage en episode. Håkon Mosseby, Hilde Austlid, Tord T.Ophus og Tomas H.Mørkrid lagde seg hver sine roller. Vi spilte fire gutter mellom 17 og 20 år bosatt i Trondheim.

Vi dro til Selbu på fest og ble kasta ut (og slått ned) før bandet rakk å komme. En av oss mista lappen og ble satt til å snekre paller (for å ha fyllekjørt med en stjålet UP-bil) og en ble bura inne i tre måneder og belemra med en krisepsykiater av sine bekymrede foreldre (tiltalt og funnet skyldig i tyveri og ildspåsettelse). Det ble en litt utypisk bygdefest.

Allerede klokka fem søndag morgen krøp vi til køys.

Til tross for at vi var trøtte ga prøvespillingen mersmak. "BYGDEFÆSTEN" er et ganske unikt spill som gir spillerne mange strenger å spille på. Det er lett å tilegne seg rollene man spiller (tenåringer) og spillederen har et vell av variasjonsmuligheter innenfor en ganske oversiktlig ramme.

Det ligg mye humor og gjenkjennelse i spillets oppbygning og tema.

Avslutningsvis ble det snakket litt om hvordan man kunne følge opp det som skjedde denne helgen. Vi var alle enige om at det var en svært positiv erfaring å samarbeide om et spill på denne måten.

Vi avtalte å flikke videre på spillet hver på vår kant og fordelte dette arbeidet mellom oss etter interresser.

På Gothcon vil så de fleste av oss treffes igjen og ta en liten briefing. Dersom vi følger opp dette arbeidet kan det virke som om "BYGDEFÆSTEN" kommer til å bli jobbet frem til noe nær publiseringsmessig stand. Et slikt resultat vil selvsagt være over all forventning.

Ares-medlemmer vil få anledning til å prøvespille "BYGDEFÆSTEN" på den "hemmelige" rollespillturneringen som blir arrangert på Ares i april.

Erfaringene fra NORSK SPILLVERKSTED -91 er så positive at det med sikkerhet vil komme til å bli gjentatt

Tomas H.Mørkrid

DRAGEKRIGEN

(et postspill fra FABELFABRIKKEN !)

DRAGEKRIGEN er et strategisk/diplomatisk post-brett-spill som tar for seg oppreisten i en liten provins kalt "Kaiida" i "Det Storbabelske Kongedømme" beliggende midt i den orientalske delen av en fantasiverden kalt "AUROMA". Utfallet av dette spillet vil påvirke en fabuleringspill-saga Tomas H.Mørkrid har gående med systemet SIRKUS.

Du som ønsker å delta må være tidlig ute da det kun skal delta to lag i spillet (man kan være 1-3 stykker på et lag). Gi beskjed til Tomas pr.tel:(02)237104 eller pr.brev: Stavangergt.46, Leil.443, 0467 OSLO 4 (glem ikke å legge ved egen adresse og telefon). NB!

På grunn av de jevnlige rapporter fra spillet i Pho. og H.Nytt vil du bli berømt!

FANTASI OG SIMULERING

Det finnes en rekke klare forbindelseslinjer mellom simuleringsspill av ulike typer og den fantastiske litteraturen/subkulturen. Dette har vi nå sett på visse sider av i flere nummer av PHOBOS. Men kanskje det også kunne være interessant å vurdere forskjellene?

For det første er det selvsagt langt fra alle typer simuleringsspill som har en naturlig samhørighet med science fiction. Historiske simuleringer er naturlig nok ofte mer knyttet til (populær) historisk litteratur, og selv om det finnes en betydelig overlapping, er det selvsagt ikke **sikkert** at man er interessert i sf fordi man liker historie. Det finnes en del beinharde "grognards" som særlig har lagt fantasy-genren for hat, og sikkert ikke hadde hatt noe imot om verdens siste spilleder ble kvalt med verdens siste 100-sidige terning, for å omskrive et (historisk) kjent uttrykk en del.

Og man skal heller ikke se bort fra at en rekke mennesker, både innen- og utenfor spillgenren, er noe i retning av allergiske mot alt som smaker av det fantastiske. Mens det utvilsomt finnes de som blir mo i knærne og får stjerner i blikket bare man nevner fremtid, romskip og andre planeter, eller for den saks skyld alver, dverger og trollmenn, er det andre som har problemer med å forestille seg hvordan noen kan lese om sånt vås (eller se det på kino). Her tror undertegnede rett og slett det er snakk om en fundamental forskjell i mental legning, der enkelte rett og slett hater det andre øyeblikkelig faller for.

Slik sett er forholdet mellom sf-genren og de som tar sterk avstand fra den (eller for den saks skyld de fanatiske tilhengerne av den) verdt et nærmere litteratursosiologisk studium. Ikke det at jeg for min del tror at noen litteraturviter eller -sosiolog vil kaste bort verdifull forskningstid på sånt, når det sikkert går an å studere utlånsmønstre ved folkebibliotek i Øvre Gokkmokk istedet. Uansett hva man kan si om de som leser sf - det er få sosiologer blant dem (og bra er kanskje det).

Historikere derimot kan altså utmerket godt være sf-fans, men det finnes nok en del som er altfor trauste begge-beina-på-jorda-typer til at de vil befatte seg med noe så fjernt og fremmed. De fanatiske krigsspillerne som ikke liker "dette fremtids-vrøvlet" er derfor forholdsvis lett forståelige. Som vi alt har vært inne på tidligere, er dessuten en rekke folk, først og fremst i USA, bitre på TSR, og derigjennom kanskje på alt som heter fantasirollespill, eller alle rollespill overhodet, på grunn av det som skjedde med krigsspillgenrens store fanebærer SPI i 1982. Bare det faktum at rollespillene tok over hovedtyngden av hobbyen fra rundt 1980 ville uansett gjort de mest brettspillorienterte menneskene sure, og når så kronen ble satt på verket ved at den dominerende rollespillutgiveren skviset ut det viktigste brettspillforlaget, er det klart at sånt ikke blir glemt så fort.

Men uansett hadde det nok blitt en del "kulturkonflikter" mellom krigs- og fantasispill, blant annet på grunn av de forskjellige publikumsgruppene som de forskjellige typene simuleringer apellerte til. Det er klart at det nye bølgen med spillinteresserte som ble bragt til hobbyen gjennom DUNGEONS & DRAGONS og tilliggende herligheter, var langt yngre og kanskje også av en helt annen holdning enn de universitetsstudenter og yrkesaktive som tidligere hadde dominert spillmiljøet.

Her i Norge fikk vi kanskje ikke den samme utviklingen, ettersom simuleringsspill knapt var kommet igang som hobby før rollespillene alt var av største betydning. Men vi får se mer på den siden av saken neste gang.

— Johannes H. Berg


V91.